

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

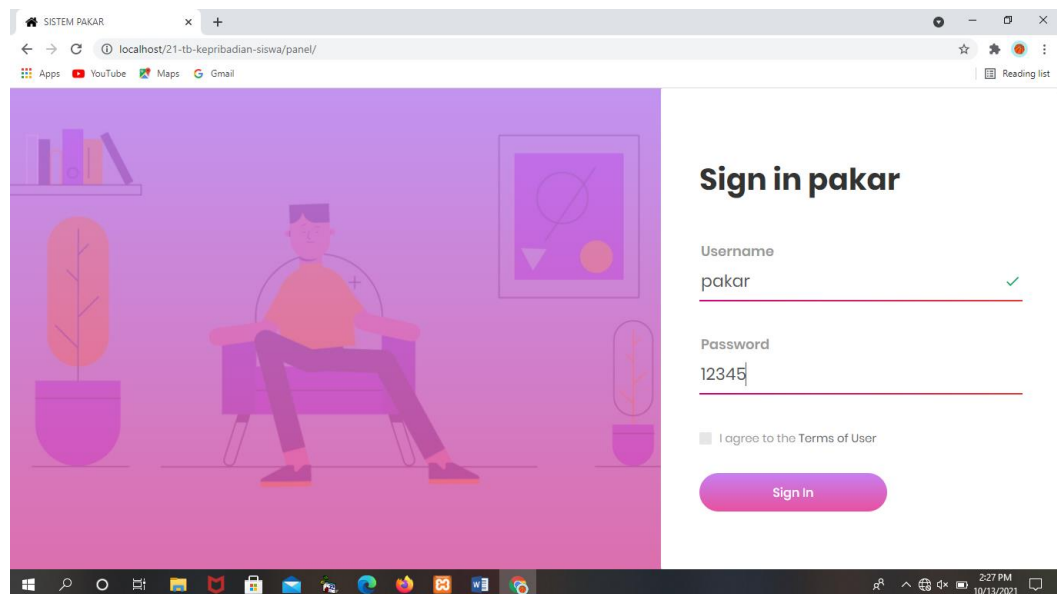
IV.1. Tampilan Hasil

Pada bab ini akan dijelaskan tampilan hasil dari aplikasi yang telah dibuat, yang digunakan untuk memperjelas tentang tampilan-tampilan yang ada pada aplikasi sistem pakar. Sehingga hasil implementasinya dapat dilihat sesuai dengan hasil program yang telah dibuat. Dibawah ini akan dijelaskan tiap-tiap tampilan yang ada pada program.

IV.1.1. Tampilan Desain Pakar

1. Tampilan Menu *Login*

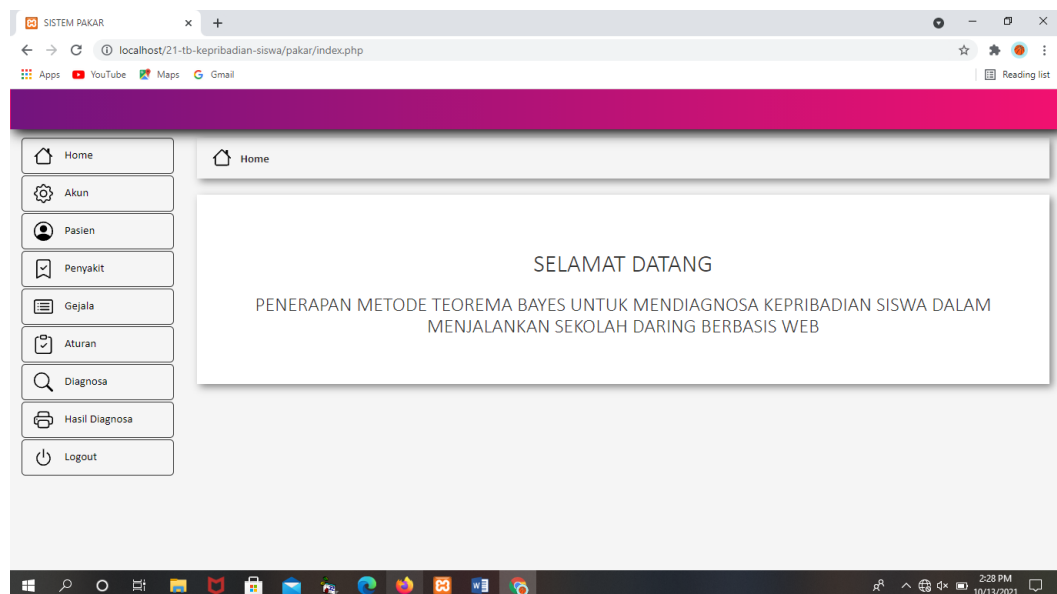
Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar IV.1:



Gambar IV.1. Tampilan Form Login

2. Tampilan Halaman Menu Utama

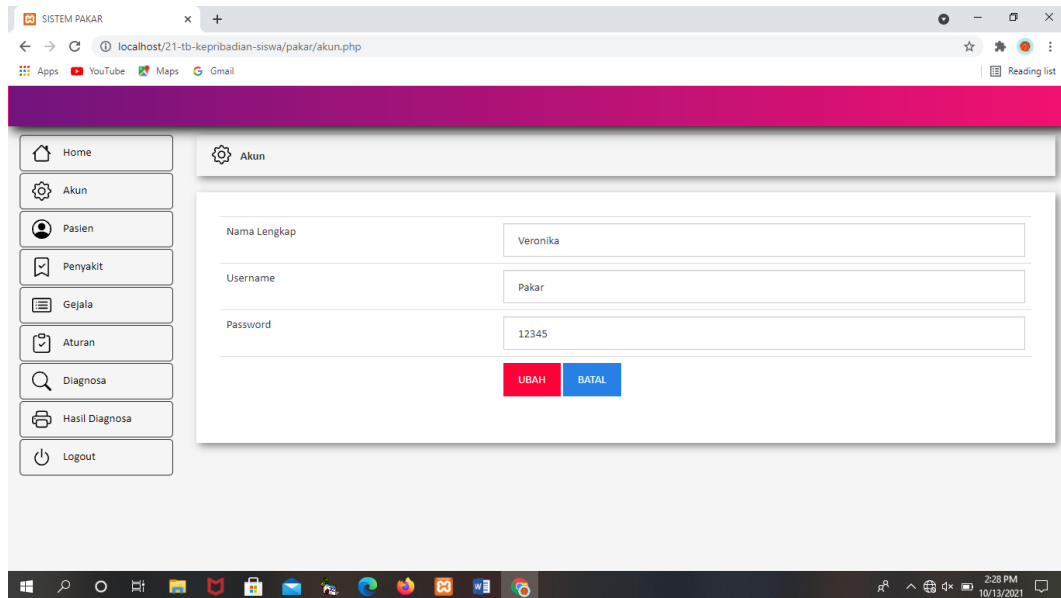
Menu ini merupakan menu yang berguna untuk menampilkan menu utama, dan menu ini hanya bisa diakses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data gangguan dari sistem.



Gambar IV.2. Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Halaman Pasien

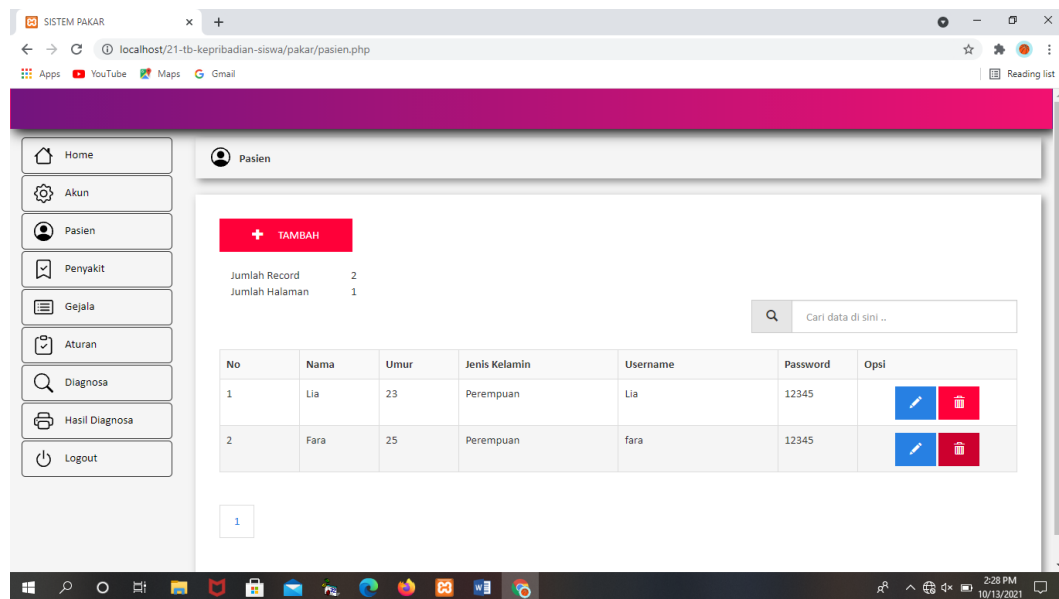
Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data pasien, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data gangguan dari sistem.



Gambar IV.3. Tampilan Halaman Pasien

4. Tampilan Halaman *Edit* Pasien

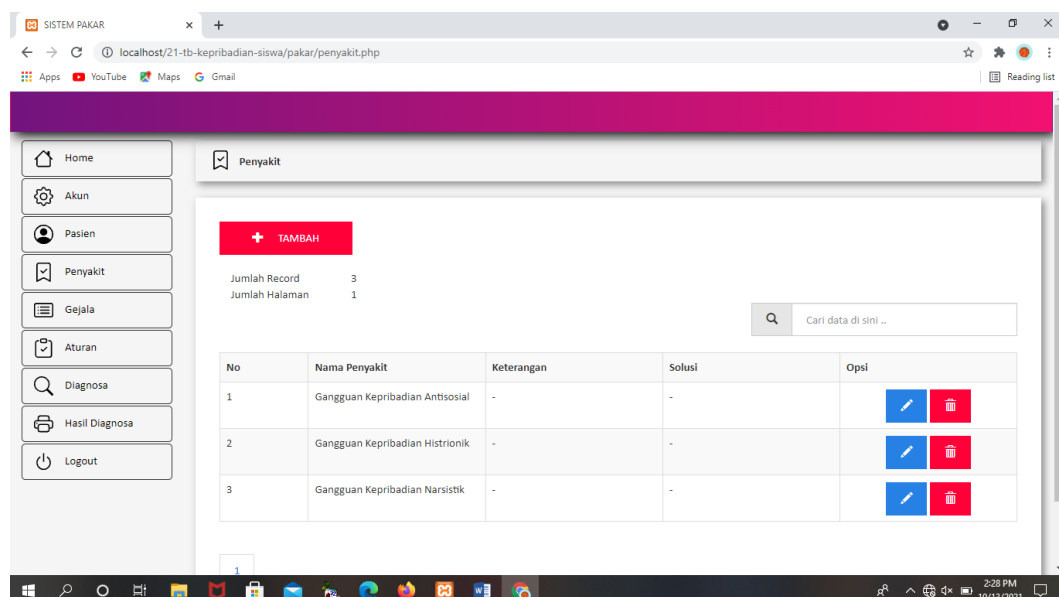
Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data pasien, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data gangguan dari sistem.



Gambar IV.4. Tampilan Halaman *Edit Pasien*

5. Tampilan Halaman Penyakit

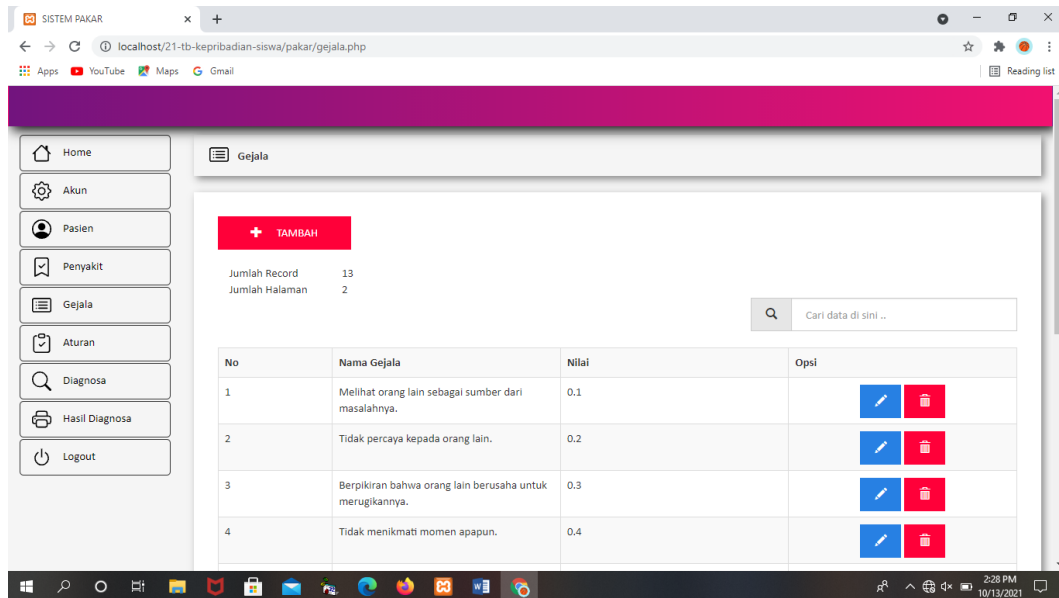
Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data penyakit, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data gangguan dari sistem.



Gambar IV.5. Tampilan Halaman Penyakit

6. Tampilan Halaman Gejala

Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data gejala, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data gejala dari sistem.



Gambar IV.7. Tampilan Halaman Gejala

7. Tampilan Halaman Rule

Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data *rule*, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data *Rule* dari sistem.

No	Nama Gejala	Penyakit	Opsi
1	Melihat orang lain sebagai sumber dari masalahnya.	Gangguan Kepribadian Antisosial	 
2	Tidak percaya kepada orang lain.	Gangguan Kepribadian Antisosial	 
3	Berpikiran bahwa orang lain berusaha untuk merugikannya.	Gangguan Kepribadian Antisosial	 
4	Tidak menikmati momen apapun.	Gangguan Kepribadian Antisosial	 
5	Curiga yang berlebihan dan cenderung berpikir perilaku orang lain sebagai hal yang mengancam atau merendahkan.	Gangguan Kepribadian Antisosial	 

Gambar IV.7. Tampilan Halaman Rule

8. Tampilan Halaman Diagnosa *Theorema Bayes*

Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data diagnosa *Theorema Bayes*, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data *Theorema Bayes* dari sistem.

No	Nama Gejala	Ya	Tidak
1	Melihat orang lain sebagai sumber dari masalahnya.		
2	Tidak percaya kepada orang lain.		
3	Berpikiran bahwa orang lain berusaha untuk merugikannya.		
4	Tidak menikmati momen apapun.		
5	Curiga yang berlebihan dan cenderung berpikir perilaku orang lain sebagai hal yang mengancam atau merendahkan.		
6	Memiliki sifat dendam, misalnya menolak untuk memaafkan suatu penghinaan atau masalah kecil.		

Detail Gejala Yang Dipilih :		
No	Nama Gejala	Nilai Bayes
1	Tidak percaya kepada orang lain.	0.2
2	Tidak menikmati momen apapun.	0.4
3	Memiliki hubungan sosial yang buruk	0.6
4	Gemar mengintimidasi orang lain dan tidak menyesali perbuatannya.	0.7
Total Bayes		1.90

Kesimpulan Metode Teorema Bayes:

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Teorema Bayes dalam mengatasi kepribadian siswa dalam menjalankan sekolah daring memiliki hasil akhir yaitu kemungkinan siswa mengalami kepribadian yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Gambar IV.12 Tampilan Halaman Diagnosa *Theorema Bayes*

9. Tampilan Halaman Hasil Diagnosa

Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data diagnosa, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data diagnosa dari sistem.

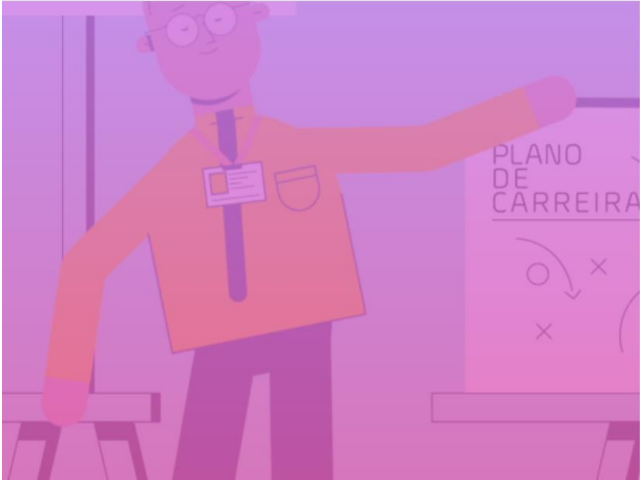
Hasil Diagnosa						
Jumlah Record	2					
Jumlah Halaman	1					
No	Nama Pasien	Penyakit	Tanggal	Hasil TB	Ops	
1	Lia	Gangguan Kepribadian Narsistik	2021-10-11	70.000 %		
2	Fara	Gangguan Kepribadian Narsistik	2021-10-13	80.476 %		

Gambar IV.13 Tampilan Halaman Hasil Diagnosa

IV.1.2. Tampilan Desain Pasien

1. Tampilan *Form Registrasi*

Tampilan ini merupakan tampilan *registrasi* yang berfungsi untuk mengetahui *registrasi*. Gambar tampilan *form registrasi* ditunjukkan pada gambar IV.15 :



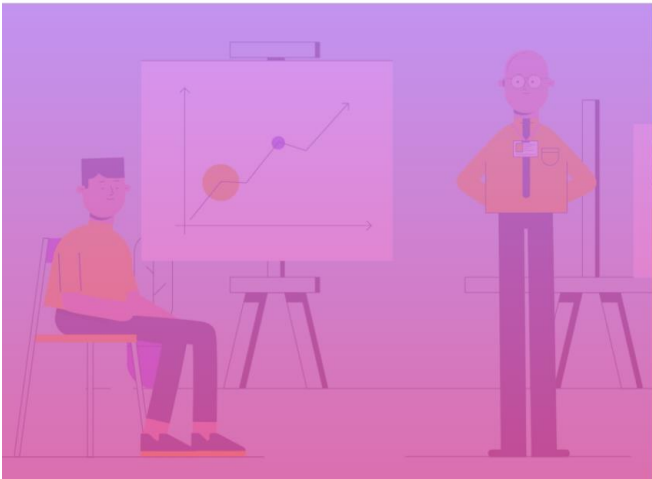
PLANO DE CARREIRA

Nama Lengkap	Fara	✓
Umur	25	✓
Jenis Kelamin	Perempuan	✓
Username	fara	✓
Password	12345	

Gambar IV.15. Tampilan *Registrasi*

2. Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar IV.16:



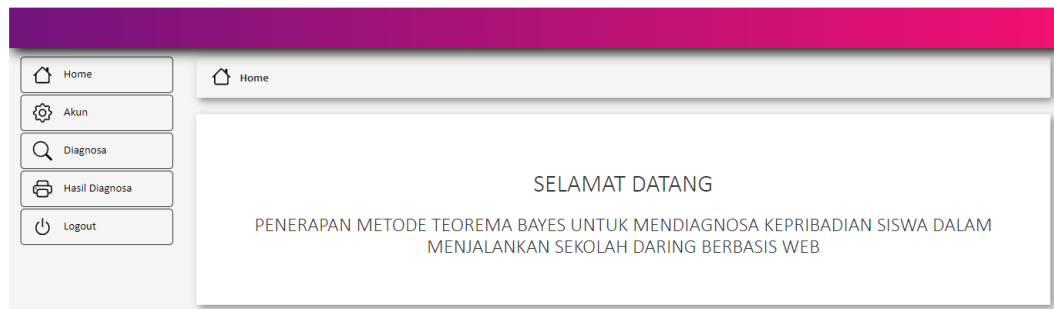
Sign in pasien

Username	
Password	*****
☐ I agree to the Terms of User	
Sign In	Sign Up →

Gambar IV.16. Tampilan *Form Login*

3. Tampilan Halaman Menu Utama

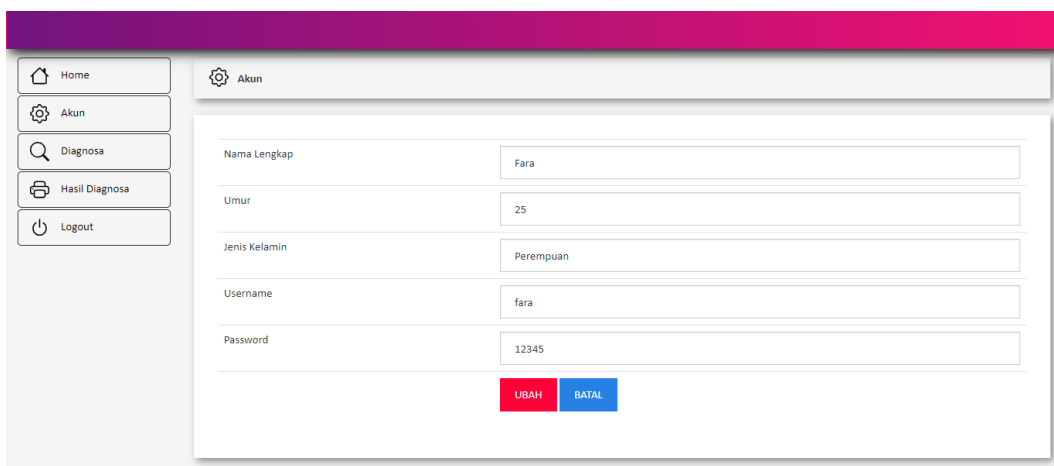
Menu ini merupakan menu yang berguna untuk menampilkan menu utama. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data gangguan dari sistem.



Gambar IV.17. Tampilan Halaman Utama

4. Tampilan Halaman *Edit Profil*

Menu ini merupakan menu yang berguna untuk memanipulasi data *edit profil*, dan menu ini hanya bisa di akses oleh admin. Di menu ini, pengguna bisa menambahkan, mengubah, dan menghapus data *profil* dari sistem.



Gambar IV.18. Tampilan Halaman *Edit Profil*

5. Tampilan Halaman Hasil Diagnosa *Teorema Bayes*

Tampilan ini merupakan tampilan hasil konsultasi setelah pengunjung menjawab pertanyaan yang diberikan oleh sistem.

Diagnosa

Silahkan Pilih Gejala :

No	Nama Gejala	Ya	Tidak
1	Melihat orang lain sebagai sumber dari masalahnya.	☒	☐
2	Tidak percaya kepada orang lain.	☒	☐
3	Berpikiran bahwa orang lain berusaha untuk merugikannya.	☒	☐
4	Tidak menikmati momen apapun.	☒	☐
5	Curiga yang berlebihan dan cenderung berpikir perilaku orang lain sebagai hal yang mengancam atau merendahkan.	☒	☐
6	Memiliki sifat dendam, misalnya menolak untuk memaafkan suatu penghinaan atau masalah kecil.	☒	☐

Detail Gejala Yang Dipilih :

No	Nama Gejala	Nilai Bayes
1	Tidak percaya kepada orang lain.	0.2
2	Tidak menikmati momen apapun.	0.4
3	Memiliki hubungan sosial yang buruk	0.6
4	Gemar mengintimidasi orang lain dan tidak menyesali perbuatannya.	0.7
Total Bayes		1.90

Kesimpulan Metode Teorema Bayes:

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Teorema Bayes dalam mengatasi kepribadian siswa dalam menjalankan sekolah daring memiliki hasil akhir yaitu kemungkinan siswa mengalami kepribadian yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Penyakit	Keterangan	Solusi	Nilai Kepercayaan
Gangguan Kepribadian Narsistik	-	-	80.476424476423 %

Gambar IV.20. Tampilan Halaman Hasil Diagnosa *Teorema Bayes*

6. Tampilan Laporan Hasil Diagnosa

Tampilan ini merupakan tampilan laporan hasil diagnosa setelah pengunjung menjawab pertanyaan yang diberikan oleh sistem.

Data Pasien	
Nama Pasien	Fara
umur	25
Jenis Kelamin	Perempuan

Data Penyakit	
Nama Penyakit	Gangguan Kepribadian Narsistik
Keterangan	-
Solusi	-

Nilai Kepercayaan	
Nilai Teorema Bayes	80.476 %

[KEMBALI](#)

Gambar IV.21. Tampilan Laporan Hasil Diagnosa

IV.2. Uji Coba

Perancangan Penerapan Metode *Teorema Bayes* Untuk mendiagnosa kepribadian siswa dalam menjalankan sekolah daring Berbasis Web yang telah dirancang dan dibangun merupakan sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan dalam mendiagnosa Kepribadian Siswa Dalam Menjalankan Sekolah Daring. Aplikasi ini dirancang dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai tempat penyimpan pengolahan data. Perancangan logika program menggunakan tools *UML (Unified Modeling Language)* dan metode *Teorema Bayes*.

Software yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. *Windows 7 Ultimate 32-Bit*
2. *Macromedia Dreamwaver*
3. *MySQL (phpMyAdmin)*

Hardware yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. *Accer Aspire 4752Zs PC Processor Intel(R) Core (TM)i3-2330 CPU @ 2.20 GHz 2.20 GHz*

2. 3 GB RAM Memory
3. 500 GB Hardik

IV.2.1. Uji Coba Program

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui tingkat keakuratan data dan informasi yang dihasilkan oleh program yang telah dirancang, adapun data yang diuji adalah :

1. *Performance* program yang dirancang untuk menyesuaikan kenyamanan *user* dalam mengakses sistem.
2. Keakuratan informasi dari *input*, proses dan *output* pada sistem.

IV.2.2. Uji Coba Hasil

Uji coba terhadap sistem bertujuan untuk memastikan bahwa sistem sudah berada pada kondisi siap pakai. *Blackbox testing* adalah strategi pengujian dimana hanya memperhatikan atau memfokuskan kepada faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak. Uji coba input yang akan melatih seluruh syarat fungsional suatu program

IV.2.3. Skenario Pengujian

1. Pengujian Login

Tabel IV.1. Login

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>User name</i> dan <i>password</i> : Admin, 12345	Akan menampilkan <i>form</i> utama	Akan menampilkan <i>form</i> utama	[√] diterima [] ditolak
<i>User name</i> dan <i>password</i> kosong atau	Akan menampilkan pesan “ <i>password</i> yang anda masukan	Akan menampilkan pesan “	[√] diterima [] ditolak

<i>user name</i> atau <i>password</i> salah	salah !!”	<i>password</i> yang anda masukan salah !!”	
---	-----------	---	--

2. Pengujian Data Penyakit

Tabel IV.2. Data Penyakit

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Form</i> Penyakit	Memasukan data Gangguan	Data yang dimasukan sudah valid	[√] diterima [] ditolak
Klik “Tambah”	Mengosongkan <i>field</i> isian <i>form</i>	Tombol “Tambah” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Simpan”	Menyimpan data gangguan kedalam tabel data gangguan	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Ubah”	Mengubah data yang ada di tabel data gangguan	Tombol “Ubah” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Kembali”	Menonaktifkan dan mengosongkan semua <i>field</i> pada <i>form</i> data gangguan	Tombol “Kembali” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Hapus”	Manghapus data gangguan yang ada di tabel data gangguan	Tombol “Hapus” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak

3. Pengujian Data Gejala

Tabel IV.3. Data Gejala

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Form</i> Gejala	Memasukan data gejala	Data yang dimasukan sudah valid	[√] diterima [] ditolak
Klik “Tambah”	Mengosongkan <i>field</i> isian <i>form</i>	Tombol “Tambah” dapat	[√] diterima [] ditolak

		berfungsi sesuai yang diharapkan	
Klik “Simpan”	Menyimpan data gejala kedalam tabel data gejala	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Ubah”	Mengubah data yang ada di tabel data gejala	Tombol “Ubah” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Kembali”	Menonaktifkan dan mengosongkan semua <i>field</i> pada <i>form</i> data gejala	Tombol “Kembali” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Hapus”	Manghapus data gangguan yang ada di tabel data gejala	Tombol “Hapus” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak

4. Pengujian Konsultasi

Tabel IV.4. Konsultasi

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Form</i> Konsultasi	Menampilkan data konsultasi	Data yang dimasukan sudah valid	[√] diterima [] ditolak
Klik “Hapus”	Manghapus data konsultasi yang ada di tabel data konsultasi	Tombol “Hapus” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak

5. Pengujian Data Rule

Tabel IV.5. Data Basis Pengetahuan

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Form</i> Basis Pengetahuan	Memasukan data Basis Pengetahuan	Data yang dimasukan sudah valid	[√] diterima [] ditolak
Klik “Tambah”	Mengosongkan <i>field</i> isian <i>form</i>	Tombol “Tambah” dapat berfungsi sesuai	[√] diterima [] ditolak

		yang diharapkan	
Klik “Simpan”	Menyimpan data <i>rule</i> kedalam tabel data Basis Pengentahuan	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Ubah”	Mengubah data yang ada di tabel data Basis Pengentahuan	Tombol “ <i>Edit</i> ” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Kembali”	Menonaktifkan dan mengosongkan semua <i>field</i> pada <i>form</i> data Basis Pentegauan	Tombol “Batal” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Hapus”	Manghapus data <i>rule</i> yang ada di tabel data Basis Pengentahuan	Tombol “Hapus” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak

6. Pengujian Data Solusi

Tabel IV.7. Data Solusi

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Form</i> Solusi	Memasukan data solusi	Data yang dimasukan sudah valid	[√] diterima [] ditolak
Klik “Tambah”	Mengosongkan <i>field</i> isian <i>form</i>	Tombol “Tambah” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Simpan”	Menyimpan data solusi kedalam tabel data solusi	Tombol “Simpan” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Ubah”	Mengubah data yang ada di tabel data solusi	Tombol “Ubah” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak
Klik “Kembali”	Menonaktifkan dan mengosongkan semua <i>field</i> pada <i>form</i> data solusi	Tombol “Kembali” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[√] diterima [] ditolak

Klik “Hapus”	Manghapus data solusi yang ada di tabel data solusi	Tombol “Hapus” dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	[$\checkmark$] diterima [] ditolak
--------------	---	---	--

7. Pengujian Proses Tanya Jawab Konsultasi *Theorema Bayes*

Tabel IV.10. Proses Tanya Jawab Konsultasi *Theorema Bayes*

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik “Mulai”	Melakukan proses identifikasi	Data yang dimasukan sudah valid	[$\checkmark$] diterima [] ditolak
Klik “Selanjutnya”	Pertanyaan yang akan diberikan	Sistem dapat melakukan pertanyaan	[$\checkmark$] diterima [] ditolak

IV.3. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

IV.3.1. Kelebihan

Adapun kelebihan aplikasi identifikasi yang telah dirancang dan dibangun adalah sebagai berikut ini:

1. Aplikasi yang dirancang oleh peneliti dapat mempermudah pasien dalam melakukan konsultasi tanpa harus datang ke psikiater.
2. Sistem yang dirancang dapat menampilkan jenis Kepribadian Siswa Dalam Menjalankan Sekolah Daring.
3. Sistem yang dirancang dapat menampilkan besar persentase penyakit yang diderita oleh pasien dan menampilkan solusi dari penyakit yang diderita.

IV.3.2. Kekurangan

Adapun kekurangan dari aplikasi Sistem Pakar Mendiagnosa Kepribadian Siswa Dalam Menjalankan Sekolah Daring adalah sebagai berikut ini :

1. Penentuan diagnosa Kepribadian Siswa Dalam Menjalankan Sekolah Daring dengan menggunakan metode *theorem bayes* hanya dapat diketahui berdasarkan *rule* yang telah ditentukan.
2. Penerapan metode *theorem bayes* dalam mendiagnosa Kepribadian Siswa Dalam Menjalankan Sekolah Daring dapat ditentukan berdasarkan persentase nilai tertinggi dari gejala yang dialami.
3. Sistem yang dirancang oleh penulis belum mampu dijalankan dengan menggunakan aplikasi berbasis Android.